

Новокшенова Р.Г.

ДОЛГОВРЕМЕННАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНОМУ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ МАГИСТРАНТОВ УРАЛЬСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ИНСТИТУТА СВЯЗИ И ИНФОРМАТИКИ

karacharova@uisi.ru
УрТИСИ ФГОБУ ВПО «СибГУТИ»
г. Екатеринбург



Interactive foreign language instruction implies teaching students to comprehend and speak a foreign language. During the long-term role-play a student starts a virtual business, develops and launches a product or service, does all kinds of manipulations with the product, etc. forming and enhancing his speaking skills.

Программа подготовки магистрантов при переходе на ФГОС ВПО третьего поколения предусматривает обучение интерактивному иностранному языку (в нашем случае – английскому языку). Интерактивный английский язык подразумевает компетенции владения иноязычными умениями и навыками на уровне не ниже разговорного. Следовательно, в задачу преподавателя входит формирование умений и навыков, характерных для устной речи, а именно аудирования и говорения [1]. Именно в ходе устного общения будущий специалист запрашивает необходимую информацию, отвечает на запросы, высказывает собственные суждения и соображения по интересующему его вопросу, формулирует согласие и возражение.

Новые приоритеты в развитии страны, нацеленность на создание инновационного общества, как в плане их восприятия, так и в плане их разработки, подразумевают резкое повышение качества подготовки специалистов для каждой сферы деятельности, а для связи и информатики в первую очередь. Специалист в области средств связи и информационных технологий должен обладать профессиональной иноязычной компетенцией, т.е. умением извлекать адекватную информацию из иноязычных источников – журнальных статей, годовых отчетов, материалов научно-практических конференций, бюллетеней, обзоров, спецификаций, инструкций по применению и т.д. Последние часто поступают к нам в виде русскоязычных вариантов к готовым коммерческим предложениям.

Однако, потребление готовой, пусть и инновационной продукции, неспособно обеспечить подлинной инновации, что ведет к неизбежному отставанию общества в техническом отношении. Только конкуренция на уровне идей, создание и разработка принципиально новых товаров и устройств, поможет сделать нашу страну по-настоящему инновационной. В этой связи, адекватное владение профессиональным иностранным языком позволит специалисту быть в курсе последних научных тенденций и опередить их.

К началу обучения в магистратуре у студентов складывается система мотивов, благоприятная для курса интерактивного английского языка. Опыт показал, что опора в обучении иностранному языку в техническом вузе на такие факторы, как:

- межпредметные связи;
- осознание роли иностранного языка в структуре будущей деятельности;
- изучения инноваций в области связи и информатики;
- изучение современных тенденций в области информационных технологий не только способствует формированию и закреплению

интеллектуальных мотивов и мотивов результативности деятельности. Постоянное воздействие на данные факторы делает интеллектуальные мотивы, наиболее важные для процесса обучения, стабильными, что, в целом, обеспечивает высокую устойчивую мотивацию изучения иностранного языка в техническом вузе.

На начало обучения в магистратуре студенты уже изучили специальные предметы, поэтому в обучении иностранному языку целесообразно привлекать специальную иностранную литературу в форме описания технологий, инструкций по применению приборов и устройств, описаний по монтажу, наладке, настройке и техническому обслуживанию.

Студенты хорошо понимают необходимость владения иностранным языком для успешной будущей деятельности. Они осознают, что инновации в области связи и информатики на настоящий момент возникают в англоговорящем мире, и сообщения о современных тенденциях в области информационных технологий публикуются, прежде всего, на английском языке.

Несмотря на благоприятные условия для обучения интерактивному английскому языку в магистратуре, существуют проблемы, которые требуют решения, а именно:

- недостаточная оснащенность технических вузов учебниками и учебными пособиями для обучения будущих специалистов профессиональному иностранному языку. Существующие же учебники несколько отстают от современных потребностей и по содержанию, и по организации учебного материала;
- ограниченное количество учебного времени, отведенное на изучение иностранного языка в магистратуре;
- значительный разброс показателей стартового уровня подготовленности студентов по иностранному языку к началу обучения в магистратуре.

По этой причине для успешной реализации обучения интерактивному английскому языку приходится привлекать учебные пособия иностранных авторов [3, 4].

Что касается организации обучения, крайне полезным представляется метод «ролевых игр». Ролевая игра может превзойти возможности любой парной и групповой деятельности, тренировать учащихся в умении говорить в любой ситуации на любую тему – в нашем случае речь идет о профессиональной компетенции – «совокупности знаний, умений и навыков, позволяющих на должном уровне осуществлять коммуникативную иноязычную деятельность в сфере конкретной профессии» [2].

Выделяют следующие параметры интерактивного обучения в ходе ролевой игры:

- помещение студента в ситуацию виртуальной реальности;
- включение всего потенциала активности студента;

- усвоение знаний происходит в контексте разрешения будущих профессиональных ситуаций;
- формирование деловых и нравственных качеств личности;
- превращение учебной информации из предмета учебной в средство профессиональной деятельности [2].

Ролевая игра – виртуальная реальность, носит долговременный характер. Каждый студент выбирает сферу деятельности своей будущей виртуальной, воображаемой компании, связанную с будущей профессией. Он разрабатывает ее структуру, определяет свое место в этой компании, назначает конкретных людей на конкретные должности. Он представляется сам, представляет своих знакомых, друзей и сотрудников, учится этикету общения.

Затем происходит определение будущей деятельности:

- производство оборудования, его установка, наладка, техническое обслуживание и ремонт;
- предоставление услуг по ремонту и обслуживанию оборудования;
- разработка решений в сфере информационных технологий, средств и систем связи.

Студенты готовят презентацию своих товаров и услуг, запрашивают и сообщают информацию в ходе телефонных переговоров.

Затем происходит размещение заказов на покупку-продажу оборудования, выясняются детали и условия предстоящей сделки. В ходе общения выявляются неполадки в оборудовании, причины неполадок и условия их устранения. Сферой деятельности виртуальных компаний является будущая профессиональная деятельность студентов.

В ходе обучения возникают проблемные ситуации, которые требуют разрешения. Возникают условия для опосредованного обучения иностранному языку, что способствует более прочному усвоению необходимых речевых клише.

Однако, успешная реализация условий самой ролевой игры требует подготовительной работы, как в плане сюжетных линий, так и отбора изучаемых речевых формул. Задача преподавателя – соблюдать дидактические принципы при разработке, подготовке и проведении ролевой игры.

Опыт практической работы по обучению магистрантов УрТИСИ интерактивному английскому языку в условиях долговременной ролевой игры позволяет говорить о правомочности данного подхода к обучению иностранному языку в техническом вузе.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Зимняя, И.Е. Основы педагогической психологии МГПИЯ им. М. Тореца / И.Е. Зимняя. – М., 1980. – 119 с.
2. Мыльцева, Н.А. Система языкового образования в неязыковых специализированных вузах: автореф. докт. дисс. / Н.А. Мыльцева. – М., 2007.
3. Brieger N. and Comfort J. Early Business Contacts. Prentice Hall, 1989.
4. Nauton J. Profile. Oxford University Press, 2007.